



Universidade de Brasília – UnB

Decanato de Ensino de Graduação – Programa UAB

Instituto de Artes – IDA / Departamento de Artes Visuais

LILIANE FERNANDES

**O COMPUTADOR COMO UM RECURSO AUXILIAR NA APRENDIZAGEM DE
ARTES**

IPATINGA, MG

2015

O COMPUTADOR COMO UM RECURSO AUXILIAR NA APRENDIZAGEM DE ARTES

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Licenciatura em Artes Visuais do Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes, pela modalidade Universidade Aberta do Brasil, da Universidade de Brasília como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em Artes Visuais.

Orientadora: Prof^ª Ms. Marisa A. Cordeiro.

IPATINGA, MG

2015

“Não existe meio mais seguro para
fugir do mundo do que a arte, e não há
forma mais segura de se unir a
ele do que a arte”.

Johann Goethe

AGRADECIMENTOS

A Deus, que me guia e ampara.

A meu querido filho, Yuri Dimitri.

A minha mãe, e demais familiares.

Aos meus colegas e amigos pelo apoio.

A todos os professores que agregaram conhecimento a minha vida estudantil e acadêmica.

RESUMO

O presente estudo tem como tema: O computador como um recurso auxiliar na aprendizagem de artes, e aborda o seguinte problema: Como o computador pode contribuir significativamente como um recurso auxiliar no processo de ensino / aprendizagem em artes na Escola Estadual Engenheiro Amaro Lanari Júnior para o ensino médio? O objetivo é investigar se o computador está sendo utilizado como um recurso auxiliar no ensino de artes. É relevante destacar a importância do uso do computador no cenário atual. Seus recursos estão inseridos no meio social e se estendem a área de educação. Sendo assim, a importância desta pesquisa se deve ao uso progressivo do computador e seus recursos no âmbito social e educacional atual, e se faz necessário propor práticas pedagógicas e abordar outras questões que viabilizem a construção efetiva do conhecimento nas aulas de artes. Para tanto, foram levantados dados referentes aos conhecimentos e domínio do conteúdo com os alunos do Ensino Médio Regular e EJA – Educação de Jovens e Adultos na Escola Estadual Engenheiro Amaro Lanari Júnior, em Ipatinga-MG. A metodologia utilizada foi quantitativa, utilizando-se de questionários para levantamento de dados, bem como, realização de oficinas para desenvolver a parte prática. Dessa forma, chegou-se a um resultado sobre a viabilidade e as especificidades do ensino da arte utilizando-se o computador como ferramenta auxiliar ao professor.

Palavras chave: Computador na educação, Aprendizado de Artes, Tecnologia.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
1. A INOVAÇÃO TECNOLÓGICA E A COMUNICAÇÃO	
1.1: A era da informação	10
1.2: A virtualização da comunicação	12
1.3: <i>Conhecimentos informatizados</i>	12
2. INFORMÁTICA E ARTE – CAMINHOS PARA À EDUCAÇÃO	
2.1: A Virtualização dos saberes	13
2.2: A Arte/Educação e as novas mídias	14
2.3: <i>O computador e seus recursos no processo de ensino aprendizagem de artes</i>	15
3. METODOLOGIA DE PESQUISA	16
3.1: Questionário investigativo	17
3.2: Realização das oficinas e resultados	30
CONSIDERAÇÕES FINAIS	36
REFERÊNCIAS.....	37
ANEXOS	38
A	39
B	40
C.....	41
D	42

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Gráfico- Pergunta 1 do questionário para o ensino médio regular.....	18
Figura 2: Gráfico- Pergunta 2 do questionário para o ensino médio regular.....	18
Figura 3: Gráfico- Pergunta 3 do questionário para o ensino médio regular.....	19
Figura 4: Gráfico- Pergunta 4 do questionário para o ensino médio regular.....	19
Figura 5: Gráfico- Pergunta 5 do questionário para o ensino médio regular.....	20
Figura 6: Gráfico- Pergunta 6 do questionário para o ensino médio regular.....	20
Figura 7: Gráfico- Pergunta 7 do questionário para o ensino médio regular	21
Figura 8: Gráfico- Pergunta 8 do questionário para o ensino médio regular.....	21
Figura 9: Gráfico- Pergunta 9 do questionário para o ensino médio regular.....	22
Figura 10:Gráfico- Pergunta 1 do questionário da EJA.....	22
Figura 11: Gráfico- Pergunta 2 do questionário da EJA.....	23
Figura 12: Gráfico- Pergunta 3 do questionário da EJA.....	23
Figura 13: Gráfico- Pergunta 4 do questionário da EJA.....	24
Figura 14: Gráfico- Pergunta 5 do questionário da EJA.....	24
Figura 15: Gráfico- Pergunta 6 do questionário da EJA.....	25
Figura 16: Gráfico- Pergunta 7 do questionário da EJA.....	25
Figura 17: Gráfico- Pergunta 8 do questionário da EJA	26
Figura 18: Gráfico- Pergunta 9 do questionário da EJA.....	26
Figura 19: Gráfico- Pergunta 1 do questionário para o ensino médio regular.....	27
Figura 20: Gráfico- Pergunta 1 do questionário da EJA.....	27
Figura 21: Gráfico- Pergunta 3 do questionário para o ensino médio regular.....	28
Figura 22: Gráfico- Pergunta 3 do questionário para a EJA.....	28
Figura 23: Gráfico- Pergunta 9 do questionário para o ensino médio regular.....	29
Figura 24: Gráfico- Pergunta 9 do questionário para a EJA.....	29

INTRODUÇÃO

As tecnologias da comunicação e informação (TIC's) e suas ferramentas fazem parte do contexto social que vivenciamos. É cada vez mais crescente o uso destes recursos no cotidiano das pessoas, que auxilia na prática de realização de atividades, comunicação e integração social. Estes equipamentos e máquinas como o computador, inclusive os modernos tablets e aparelhos celulares (computadores portáteis), disponibilizam uma série de recursos de mídia e comunicação em tempo real, o que justifica o seu sucessivo uso. O advento da internet resultou num processo de globalização da comunicação e informação, que chama à atenção para novas áreas do conhecimento, e requer investigações que forneçam métodos que subvençionem o seu uso. Assim, o computador e a internet vêm transformando a forma como as pessoas se relacionam e se integram ao mundo. Essas transformações afetam os campos econômico, social e educacional, e propõe novas práticas direcionadas ao desenvolvimento cognitivo e comportamental.

No âmbito educacional o uso do computador e seus recursos são eminentes, uma vez que, auxilia na construção do conhecimento e promoção da interdisciplinaridade. A inserção do computador como uma ferramenta auxiliar de aprendizagem já é uma realidade nas escolas brasileiras. Mas as mediações que discorrem dentro deste contexto, ainda requerem atenção e apropriação efetiva quanto ao seu uso como recursos pedagógicos significativos. O uso do computador como ferramenta auxiliar de construção de conhecimento, bem como a virtualização dos saberes, requer a compreensão de certos parâmetros, para que este possa se firmar instrumento de desenvolvimento, deixando de ser apenas objeto de informação cumulativa.

O computador e seus recursos representam fontes de transformações inovadoras em diversas áreas do conhecimento, e vem contribuindo com as articulações entre linguagens. Assim, professores e educadores cada vez mais se interessam por essa temática e sentem a necessidade de aproximar estes recursos da mediação pedagógica. Na linguagem visual, o uso do computador pode ser considerado um recurso indispensável à construção imagética.

Conforme apontamentos do CBC do Ensino de Artes em Minas Gerais - Ensino Médio, as práticas de linguagens visuais e comunicativas já fazem parte do currículo de educação em artes, e pressupõe o uso concomitante do computador e seus recursos como meios de expressão, denominando-se Eixo Temático I: Conhecimento e expressão em Audiovisuais, conforme consta na página 43 do documento. Também orienta que a utilização

de novos meios de expressão vinculados aos recursos de informação e comunicação, é um agente transformador do conhecimento e aprendizado em educação artística. O mesmo documento menciona que “o produto audiovisual como articulador pedagógico nas escolas está, atualmente, na maioria das vezes, apenas relacionado com a mera apresentação ilustrativa de outras disciplinas dentro da sala de aula”.

Dentro deste contexto é relevante destacar o uso do computador e como ele pode contribuir como uma ferramenta auxiliar no ensino da arte, incluindo as demais tecnologias da informação como agentes integrantes e transformadores do conhecimento e aprendizagem de artes, articulados como novos meios de expressão inseridos no ambiente educacional, e absorvendo destes, todos os recursos que possam contribuir com a prática didática.

Partindo destas ponderações, este trabalho expõe o seguinte problema: Como o computador pode contribuir significativamente como um recurso auxiliar no processo de ensino / aprendizagem em artes na Escola Estadual Engenheiro Amaro Lanari Júnior para o ensino médio?

Para tanto, o objetivo é investigar se o computador está sendo utilizado como um recurso auxiliar no ensino de artes. Nesse sentido, a pesquisa enfatiza a importância do computador como ferramenta pedagógica complementar a educação, bem como, a sua viabilidade e adequação ao ensino e aprendizagem em artes para o público alvo, aqui examinado. Para tal fim, o método adotado foi quantitativo, a partir da coleta de dados, por meio de um questionário, além de aulas experimentais, denominadas oficinas, com o intuito de avaliar a prática pedagógica. O levantamento dos dados e as oficinas foram realizados na Escola Estadual Engenheiro Amaro Lanari Júnior, situada à Avenida Pedro Nolasco, 700, Ideal, em Ipatinga – MG, sob a Direção de Maria Helena da Silveira. De acordo com seu PPP (Projeto Político Pedagógico – Ano 2015-2016), a escola foi fundada por meio do Decreto nº 25.493, de 21 de janeiro de 1986. Em 21 de março de 1987 o funcionamento do Ensino Fundamental foi autorizado pela portaria nº 1069. E a portaria nº 743, publicada no Diário Oficial do dia 15 de agosto de 1992, autorizou o funcionamento do Ensino Médio. Em 2001 inicia-se a oferta da EJA - Educação de Jovens e Adultos no noturno, autorizado pela Resolução CEE nº 444 deste ano. Citando ainda o PPP, a escola está localizada numa posição privilegiada do bairro, e sua população possui um grande número de filhos adultos, todavia atende em maior parte clientela de áreas limítrofes. A escola se relaciona com a comunidade por meio do Colegiado Escolar, estreitando o relacionamento através deste, e dos eventos sociais, bem como reuniões bimestrais na ocasião de entrega de boletins escolares. Em relação à estrutura física, as

instalações da escola se encontram em boas condições, em função de reformas realizadas, assim como o devido gerenciamento da rede física pela direção da escola e servidores. A mesma, também conta com uma sala de recursos para atendimento especializado aos alunos com necessidades especiais (NEE). A partir de levantamentos realizados pela escola e inseridos no seu PPP, seus alunos provêm de famílias de nível socioeconômico baixo. Constatou-se também que a maior parte dos alunos tem acesso às mídias e possuem computadores, televisão, tablet, celulares, uso de internet e rede sociais, como WhatsApp, Facebook, etc. Também é destacado que 50% dos alunos entrevistados pela escola, frequentam eventos culturais, como cinema, teatro, e outras apresentações artísticas. Conforme seu Projeto Político Pedagógico a Escola Estadual Engenheiro Amaro Lanari Júnior (2015-2016, p. 13) tem por missão

[...] desenvolvimento de processos e estratégias pedagógicas que garantam a qualidade social da educação, a permanente excelência do processo de ensino aprendizagem, a superação dos desafios, o alcance das Metas e a garantia dos direitos de aprendizagem e desenvolvimento a todos os alunos da escola, no tempo certo.

Assim, a importância desta pesquisa se deve ao uso progressivo do computador e seus recursos no âmbito social e educacional atual, e se faz necessário propor práticas pedagógicas e abordar outras questões que viabilizem a construção efetiva do conhecimento nas aulas de artes.

1. A INOVAÇÃO TECNOLÓGICA E A COMUNICAÇÃO

1.1: A era da informação

Segundo Pierre Levy (1993, p. 4), “novas maneiras de pensar e de conviver estão sendo elaboradas no mundo das telecomunicações e da informática”. A partir desta análise é possível destacar a grande importância que os dispositivos informatizados representam hoje.

A diversidade e o crescente avanço tecnológico abrangem o meio socioeconômico e transforma a maneira coletiva do ser humano se comunicar. O mesmo autor também aponta (p.5), que a informática representa “um campo de novas tecnologias intelectuais, aberto, conflituoso e parcialmente indeterminado.” Isso denota que a informática e os recursos que provêm dela, convergem para vários caminhos e propõe transformações que não apenas renovam mecanismos pré-existentes como também deixa de ser totalmente precisa e estável.

A função da comunicação é a transmissão de informação, no entanto a informação necessita ser produtiva para que gere conhecimento, do contrário, será apenas um mecanismo trivial. O filósofo Pierre Levy¹ versa (informação verbal) sobre a importância do computador como uma inteligência humana aumentada e transformada a serviço do desenvolvimento coletivo. Sendo assim, podemos perceber a grande importância do uso do computador e dos recursos da informática no nosso meio social. O computador está inserido no nosso contexto, seja pessoal, familiar, profissional, educacional; com todo seu leque de recursos, está disponível para promover a comunicação, o desenvolvimento da inteligência e a busca de saberes.

Segundo Edgar Morin, (2002, p. 16), “as informações constituem parcelas dispersas de saber.” Assim, o grandioso fluxo de informações e o crescimento desenfreado da mesma, constroem discordâncias. Para o autor, o conhecimento para que seja efetivo, necessita ser organizado, estabelecendo relação com as informações expostas e contextualizado com as mesmas, e esclarece que o volume de informações é tão exorbitante que se torna de difícil controle e assimilação. O mesmo autor (p. 18) menciona três desafios sociológicos e ressalta o desenvolvimento generalizado da informática, são eles:

“A informação é uma matéria prima que o conhecimento deve dominar e integrar; O conhecimento deve ser permanentemente revisitado e revisado pelo pensamento; O pensamento é, mais do que nunca, o capital mais precioso para o indivíduo e a sociedade”.

Os desafios citados por Morin esclarecem que, apesar do impacto da informação na era globalizada, o poder do pensamento humano é que deve direcionar o fluxo dos mecanismos de comunicação e de inteligências artificiais inseridos na sociedade. Assim, o pensamento inato ao ser humano prevalece como seu maior e mais potente recurso, que necessita estar à frente do fluxo de informações e comunicação que a tecnologia proporciona em longa escala e de maneira excessiva.

O grande desafio na era da informação é administrar toda a disponibilidade de recursos, absorvendo dele todo o potencial oferecido sem se perder em meio a tanta informação. Neste aspecto, lidamos com o tempo, com as relações socioeconômicas, com as transformações coletivas e com o poder dado a comunicação de massa.

¹Pierre Lévy no Documentário: As Formas do Saber, realiado pelo SESC TV (publicado em 22 de março de 2012), discorre sobre o tema: trabalho, educação e tecnologia. Disponível no site: https://www.youtube.com/watch?v=3PoGmCuG_kc. Acesso em 01 de maio de 2015.

1.2: A virtualização da comunicação

Segundo ALVES, FONTOURA e ANTONIUTTI, (2008, p. 13), “O fenômeno da convergência está transformando totalmente o ambiente das comunicações.” Também esclarecem que as mídias estão sofrendo reformulações e se adequando ao formato digital. As autoras apontam que as linguagens tornaram-se híbridas, resultando em canais de comunicação de padrões independentes, e que existe todo um fluxo de informação e comunicação disponíveis nas plataformas digitais.

As mesmas autoras ainda mencionam que, através do uso do computador podemos ter acesso a jornais, músicas, filmes, programas de televisão, livros, revistas e uma infinidade de informações, além de poder realizar ligação de longa distância, disponibilizar materiais e criar sites a custo zero, e apontam que os serviços de telefonia são as ferramentas essenciais para as comunicações, disponibilizando o acesso à internet, que é a ferramenta mais potente e que impactou os meios de comunicação, revolucionando a globalização.

Continuando com os estudos das autoras (p. 22-23), a importância da revolução histórica da comunicação e sua relação com as transformações sociais, ao afirmar que “o homem percorreu um longo caminho” referindo-se às invenções do passado que culminaram no que hoje estamos vivenciando e destacam que: “A escrita e a alfabetização promoveram mudanças profundas e importantes nas sociedades.” Isso fez emergir a produção em larga escala de livros, que impulsionou o conceito que hoje conhecemos por comunicação. E ainda esclarecem que o primeiro meio de comunicação formal foi o jornal, porém não era um canal comunicativo em massa, pois não atingia considerável parte da população; já o rádio, como meio de comunicação acessível e de grande amplitude, juntamente com o cinema, foram os pioneiros nesta área; logo após, o telefone e o telégrafo ocasionaram o crescimento geográfico das comunicações, mas os responsáveis pela revolução tecnológica e comunicativa foram a televisão e os computadores.

Atualmente, vivemos a era da informação, onde vários formatos se misturam resultando em novas formas de se comunicar. A informação não trafega em sentido único, mas converge em várias direções, não podendo mais estabelecer denominações para receptor e emissor, pois ambos são ativos no processo tecnológico midiático.

1.3: Conhecimentos informatizados

A informação pode levar à compreensão, e a mesma necessita transparecer exatidão e

confiabilidade, aliada a outros dados e formas de entendimento. Dentro deste parâmetro, podemos estabelecer uma relação com as novas tecnologias da informação e sua aplicabilidade no contexto social, uma vez que a tecnologia e o avanço das mídias tem proporcionado cada vez o acesso à informação, mas informação nem sempre é conhecimento.

A informação é um dado acrescido de significado, contexto e entendimento de seus padrões e relações com outros dados, geralmente se utilizando de outras formas de organizações; a informação leva à compreensão. (MATOS, 2009:19).

O mesmo autor afirma que a informação pode ser entendida de maneiras diferentes; uma informação pode fazer sentido para uma pessoa e para a outra não, representando apenas dados vazios. Portanto, é plausível chamar de informação somente o que informe algo, e não apenas dados desconexos. O autor (p. 20) também esclarece que há diferenças entre informação e conhecimento, e que “o conhecimento é uma informação acrescida de valores pessoais e experiências, compostos por crenças, compromissos e suposições.”

Na era da tecnologia, informação e compreensão caminham em velocidades distintas, pois o fluxo de informações que absorvemos com o advento da internet é desproporcional ao caminho da compreensão. Por isso é necessário que as tecnologias da informação sejam manejadas de maneira a produzir conhecimento e desenvolvimento de habilidades. Thais Pacievitch aponta que,

Através da internet, novos sistemas de informação e comunicação foram criados, formando uma verdadeira rede. Criações como o e-mail, os chats, os fóruns, a agenda de grupo on-line, as comunidades virtuais, web cam, entre outros revolucionaram os relacionamentos humanos. (Thais Pacievitch, - Tecnologia da Informação e Comunicação – Disponível na Internet via: <http://www.infoescola.com/informatica/tecnologia-da-informacao-e-comunicacao/> - Último Acesso em 05 de maio de 2015).

A partir desta premissa, necessário se faz a busca de soluções de problemas para o uso adequado do computador e suas ferramentas, uma vez que o mesmo nos oferece recursos que necessitam serem compreendidos para direcionar efetivamente ao conhecimento.

2. INFORMÁTICA E ARTE – CAMINHOS PARA À EDUCAÇÃO

2.1: A Virtualização dos saberes

O computador apesar de inúmeras funcionalidades era percebido como uma máquina ou instrumento de uso de dados e restritos a certas atividades. Atualmente já sabemos a

amplitude que a área das tecnologias da informação abrange, e que estamos imersos no mundo virtual. Mas o mundo virtual muitas vezes apresenta-se como um mundo paralelo, irreal, ao mesmo tempo ele já está tão próximo de nossas relações pessoais e sociais que já confundimos o real e o virtual. Hoje, já sabemos que atrás da máquina existe uma mente pensante e que o processo lógico que elas comportam traz à nossa cultura uma racionalidade que nos é familiar e necessária.

“Ao compor a área Linguagens, Códigos e Suas Tecnologias na escola média, a arte é considerada particularmente pelos aspectos estéticos e comunicacionais. Por ser um conhecimento humano articulado no âmbito sensível-cognitivo, por meio da arte manifestamos significados, sensibilidades, modos de criação e comunicação sobre o mundo da natureza e da cultura. Isso tem ocorrido com os seres humanos ao longo da história”. (PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS – Ensino Médio – 2000, p. 48).

Dentro deste contexto, o computador e o uso das informações através de linguagens digitais tem transformado o cotidiano da sociedade não só como um mundo globalizado, mas também como uma realidade específica de cada região. Assim, seu uso está presente dentro do contexto no qual estamos inseridos, e podemos por meio de seus recursos construirmos caminhos para o conhecimento. Assim sendo, várias áreas de conhecimento se apropriam do uso tecnológico para processar informações, construir dinâmicas e gerar conhecimento.

Quando pensamos em conhecimento, podemos nos conectar com o papel que a educação oferece, através das redes de ensino. A partir disso, podemos perceber que a utilização de recursos, hoje é uma realidade para a sociedade, e é necessário atualizar-se e capacitar-se para assim dar continuidade ao que podemos denominar de educação de qualidade, ou mesmo, de educação atualizada; ela se insere com a realidade dos educandos.

Para o ensino das artes, o computador e seus recursos são meios com grande relevância na educação, já que se trata de um equipamento que hoje é indispensável no uso cotidiano, ou seja, faz parte da realidade dos alunos, e assim, traz familiaridade com o aprendizado e a transformação do conhecimento.

2.2: A Arte/Educação e as novas mídias

Segundo BERTOLETTI (2010, p. 1), “grande parte das instituições públicas e privadas estão sendo informatizadas”, e, “o computador, a internet e outros dispositivos tecnológicos, como o celular e a câmera digital já fazem parte do cotidiano de grande parte dos alunos.” Mas a mesma autora afirma que, as tecnologias (informação e comunicação),

apresentam-se distantes quanto à prática educacional, e que o computador e a internet, mesmo com vastos recursos são ainda pouco frequentes no ensino das artes dentro do contexto escolar, ficando a cargo destes, as tradicionais pesquisas sobre vida e obra de artistas. Assim, o uso do computador e da internet muitas vezes tornam-se apenas ferramentas para determinados conteúdos das aulas de artes.

A mesma autora aponta que, apesar desta realidade frequente no ensino das artes, a arte contemporânea vem promovendo aos poucos novos horizontes e intermediações favoráveis, uma vez que, estas manifestações e as tecnologias digitais já estão surgindo na área pedagógica, como novas linguagens a serem aprendidas. A autora discorre também que: “Pretende-se então tecer algumas reflexões acerca das tecnologias digitais, especialmente o computador e a internet, e o ensino das artes visuais”. A partir destas considerações a relação entre arte, educação e tecnologia passa a ser cada vez mais abordada.

Em 2009, a Fundação Victor Civita, juntamente com o Ibope, realizou uma pesquisa a respeito do uso da informática na escola pública brasileira. (Disponível: Artigo - V Ciclo de Investigações do PPGAV- UDESC - Andréa Bertoletti). No total foram 400 escolas pesquisadas de 13 capitais. O resultado foi que 98% das escolas possuíam computadores e 83% acesso à internet. Conforme os resultados da Fundação foram concluídos que recursos tecnológicos estão disponíveis nas escolas públicas, porém ainda se faz necessário avaliar a quantidade de computadores disponíveis e funcionando em cada laboratório, os recursos de softwares que os mesmos disponibilizam, se o sistema operacional é familiar aos alunos, bem como se os mesmos possuem conhecimentos prévios em informática ou necessitam de capacitação específica para trabalharem outros conteúdos.

2.3: O computador e seus recursos no processo de ensino aprendizagem de artes

Diante da realidade que faz com que o computador e seus recursos se tornem ferramentas essenciais, inclusive em sala de aula, professores e arte-educadores necessitam estar atualizados e preparados para o seu uso. O mesmo poderá explorar suas possibilidades, bem como promover o desenvolvimento efetivo dos seus alunos. Valendo-se desta observação Barbosa (2008, p. 111) que aponta

“Com a atenção que a educação vem dando às novas tecnologias na sala de aula, torna-se necessário não só aprender a ensiná-las, inserindo-as na produção cultural dos alunos, mas também para a recepção, o entendimento e a construção de valores das artes tecnologizadas, formando um público consciente”.

Assim, para que o ensino das artes aconteça por meio de recursos informatizados que estão disponíveis e contemplando todas as iniciativas que apontam para o seu avanço, o arte-educador precisa se adequar as necessidades que estão surgindo nesta nova realidade.

Segundo Barbosa (2005, p. 110), “para compreender e fruir a arte produzida pelos meios eletrônicos, o público necessita de uma nova escuta e de um novo olhar”. Assim, conhecimentos específicos precisam ser reconstruídos pelos professores e consequentemente pelos alunos, se apropriando de novas formas de criação e produção de imagens. E a partir destes questionamentos podemos repensar a abordagem pedagógica do professor de artes e os caminhos que o mesmo irá permear para promover o uso do computador e das novas mídias para o processo de ensino e aprendizagem de artes.

Dentro de uma proposta de pesquisa para o ensino do conteúdo de artes, precisamos ressaltar algumas questões que nortearam o resultado, bem como o sucesso da pesquisa. Primeiramente observar os recursos informatizados que a escola oferece, capacidade de lotação de alunos nos laboratórios e manutenção dos equipamentos; analisar também o sistema operacional disponível, bem como o acesso à internet; verificar a familiaridade dos alunos ou conhecimentos prévios do uso do computador e softwares; e por fim a capacidade técnica do professor. Alguns programas são especificamente para uso de criação gráfica, tais programas são adequados para aplicação em sala de aula no ensino das artes. Encontramos alguns softwares livres que rodam em sistemas operacionais como Windows e Linux. Atualmente as instituições públicas tem feito utilização do sistema operacional Linux, por ser um sistema de código aberto e totalmente gratuito.

3. METODOLOGIA DE PESQUISA

Neste capítulo serão abordadas as questões metodológicas que contemplam a apuração dos resultados para o estudo proposto. A metodologia de pesquisa foi definida a partir do problema de pesquisa e dos objetivos a serem alcançados. Para tal fim, a metodologia adotada foi um estudo quantitativo, utilizando como recurso, aplicações de questionários para o levantamento de dados sobre o conhecimento dos alunos a respeito do uso do computador e seus recursos. Também foram realizadas atividades práticas, denominadas oficinas, que aconteceram em dois momentos de 50 min. cada. A didática adotada para o primeiro momento consistiu na introdução dos conceitos de fotografia digital e Glitch Art, tendo o professor utilizado de recursos audiovisuais e orais. Após, os alunos realizaram captura de

imagens por meio de câmera digital do celular no ambiente interno e externo da escola pesquisada. Já no segundo momento, as atividades continuaram na sala de computadores, quando os alunos orientados pelo professor através de um retroprojeto, editaram as imagens capturadas nos softwares Pinta e Audacity para a desconstrução das imagens, tendo como resultado a Glitch Art. O objetivo da prática foi proporcionar aos alunos contato com um novo suporte para expressão artística, a saber, o computador. E para tal, o uso das fotografias de autoria dos alunos, bem como os uso dos softwares para a criação da Glitch Art, foram recursos que contribuíram para o resultado final. As atividades foram realizadas na Escola Estadual Engenheiro Amaro Lanari Júnior, na cidade de Ipatinga-MG, para o seguinte público alvo: alunos do Ensino Médio (2º e 3º anos), incluindo o EJA - Educação de Jovens e Adultos (1ª e 3ª Etapas).

3.1: Questionário investigativo

Para atender as demandas da pesquisa, foi aplicado um questionário investigativo anteriormente as oficinas, com o intuito de levantar dados referentes aos conhecimentos dos alunos sobre o uso do computador. Para tal, o questionário foi aplicado a todas as turmas dos 2º e 3º anos do Ensino Médio Regular e as 1ª e 3ª Etapas das turmas da EJA, da Escola Estadual Engenheiro Amaro Lanari Júnior, nesta cidade. No total o número de turmas atingidas foram 10(dez). As perguntas propostas no questionário tiveram a intenção de abordar o aluno quanto ao uso, conhecimento e interesse que o mesmo possui a respeito do computador e seus recursos (softwares, aplicativos, internet, etc.), além de saber se o mesmo possui acesso a internet, equipamentos tecnológicos e se já vivenciou experiências criativas a partir destes.

Para tal, os dados quantitativos foram tabulados em Planilha Eletrônica do Microsoft Excel e expostos aqui em forma de gráfico.

Dentre as perguntas propostas para 08 turmas de alunos do Ensino Médio Regular, na faixa etária de 15 a 18 anos, os resultados para um total de 230 alunos, foram os seguintes:

1- 190 alunos possuem computador em casa e 40 não.

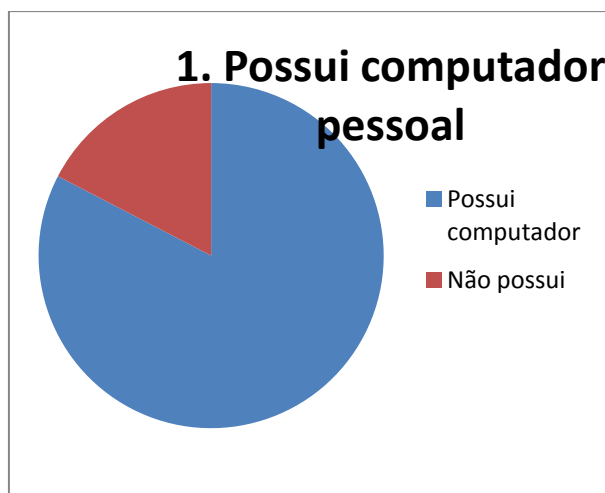


Figura 1. Pergunta 1 do questionário para o ensino médio regular

Fonte: Liliane Fernandes

2- 178 alunos possuem celular/Ipod, 22 Tablet e Notebook, 15 Notebook, 11 Celular/Ipod e Notebook, 4 não possuem.

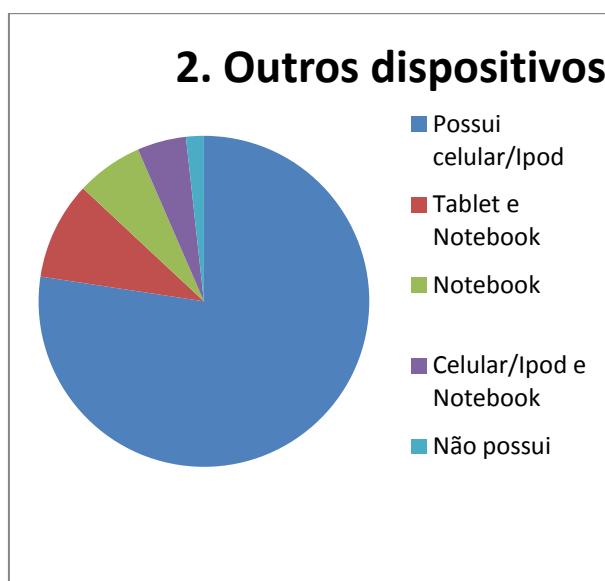


Figura 2. Pergunta 2 do questionário para o ensino médio regular

Fonte: Liliane Fernandes

3- 112 alunos possuem conhecimento básico em informática, 100 intermediário, 0 avançado e 18 nenhum.

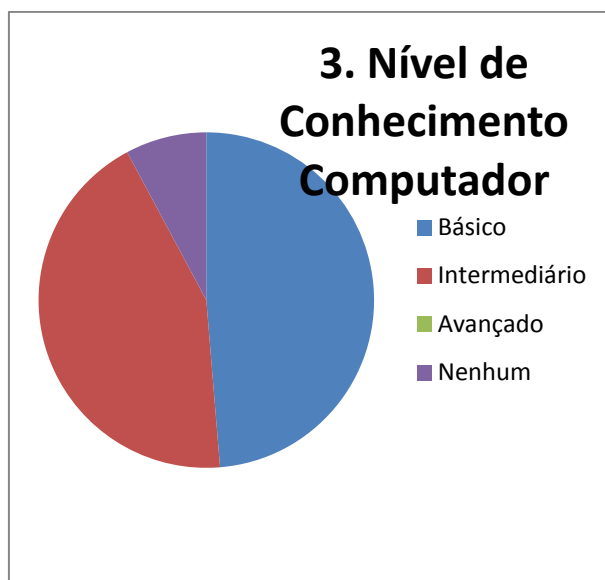


Figura 3. Pergunta 3 do questionário para o ensino médio regular

Fonte: Liliane Fernandes

- 4- 78 alunos utilizam o Word com frequência, 16 o Excel, 18 o Power Point, 42 utilizam o Word e o Excel, 24 o Word, Power Point e Paint, e 52 nenhum.

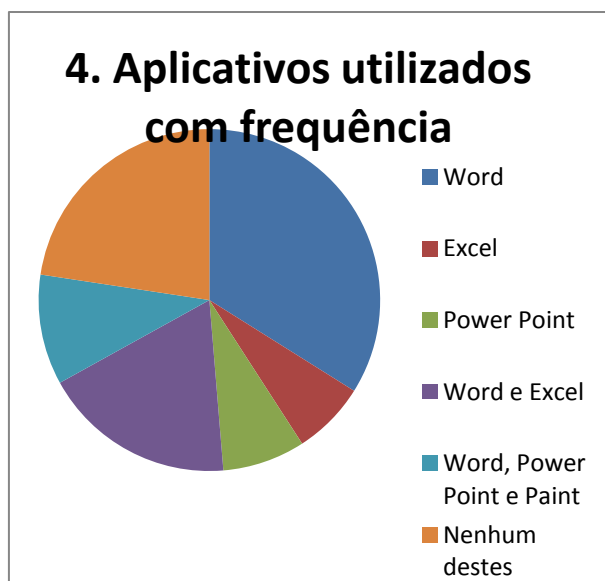


Figura 4. Pergunta 4 do questionário para o ensino médio regular

Fonte: Liliane Fernandes

- 5- 4 alunos já utilizaram o GIMP, 10 o Corel Draw e o Audacity, 40 o Bloco de Notas e 176 nenhum.

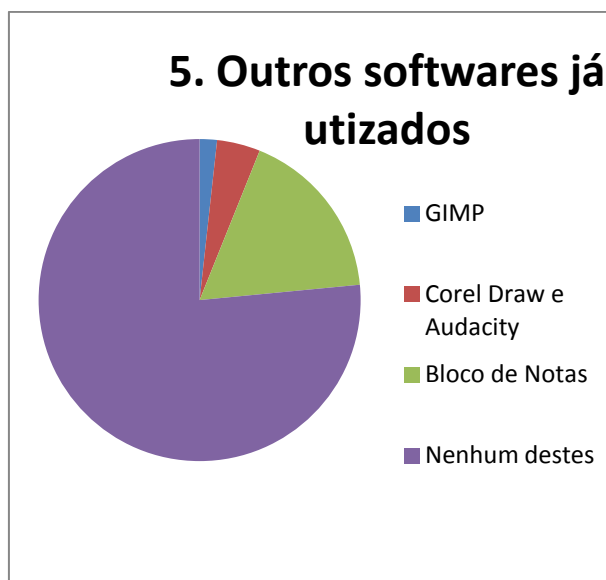


Figura 5. Pergunta 5 do questionário para o ensino médio regular

Fonte: Liliane Fernandes

6- 132 alunos possui acesso a internet por banda larga, 68 por celular e 30 não possui.

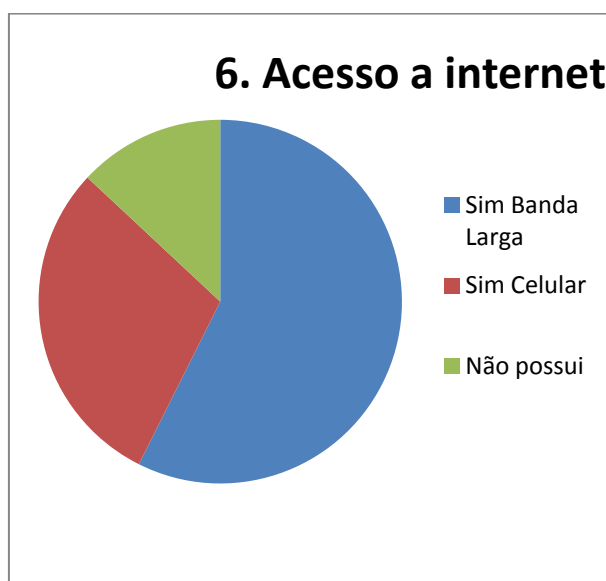


Figura 6. Pergunta 6 do questionário para o ensino médio regular

Fonte: Liliane Fernandes

7- 142 alunos conhecem ou ouviram falar de arte digital, 48 não e 40 não tem certeza.

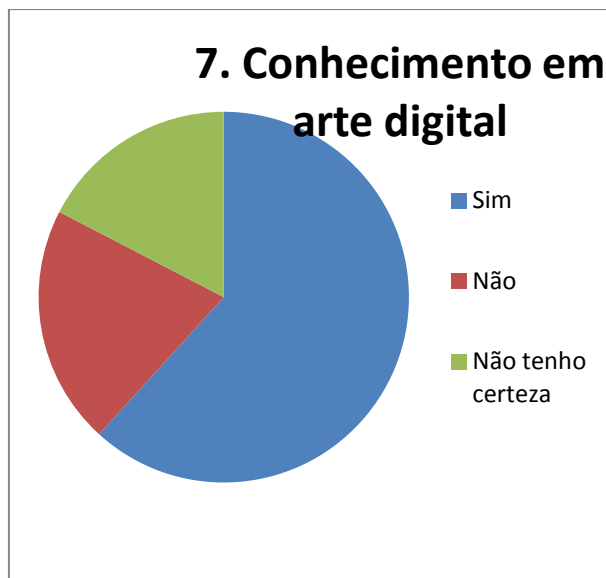


Figura 7. Pergunta 7 do questionário para o ensino médio regular

Fonte: Liliane Fernandes

8- 156 alunos já utilizaram algum editor de imagens para editar fotos pessoais, 42 para editar outras imagens, 22 para criar outras imagens e 10 nunca utilizaram.



Figura 8. Pergunta 8 do questionário para o ensino médio regular

Fonte: Liliane Fernandes

- 9- 156 alunos já realizaram pesquisa durante as aulas, 0 para produção de imagens, 0 para edição de imagens, de arte e 74 nunca utilizaram.

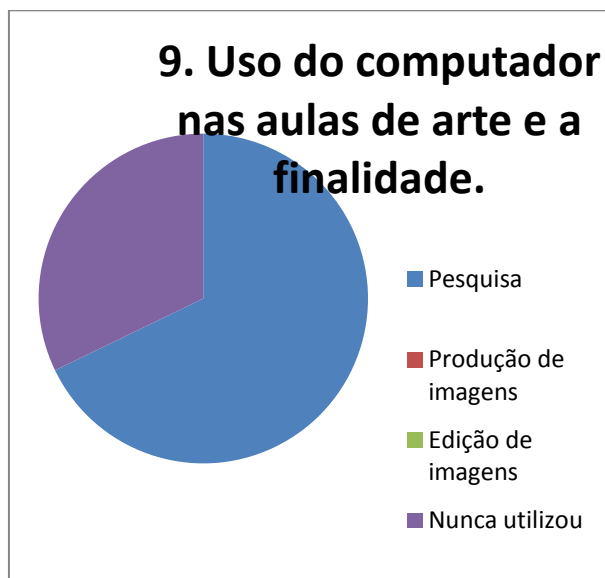


Figura 9. Pergunta 9 do questionário para o ensino médio regular

Fonte: Liliane Fernandes

O mesmo questionário foi aplicado para 02 turmas (1ª e 3ª Etapas) de alunos da EJA – Educação de Jovens e Adultos, que também contempla o ensino médio numa modalidade diferenciada, e é caracterizado por estudantes de faixa etária diversificada (entre 22 e 54 anos). Os resultados para um total de 52 alunos foram os seguintes:

- 1- 38 alunos possuem computador em casa e 14 não.

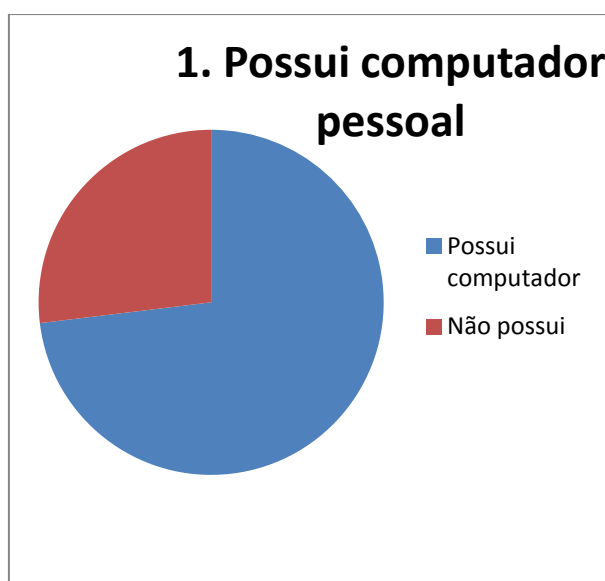


Figura 10. Pergunta 1 do questionário da EJA

Fonte: Liliane Fernandes

- 2- 42 alunos possuem celular/Ipod, 4 Celular/Ipod, Tablet e Notebook, 6 Celular/Ipod e Notebook, 0 não possuem.

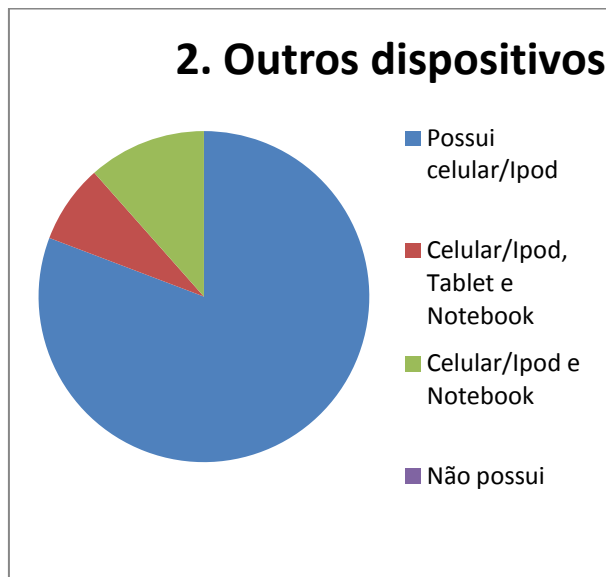


Figura 11. Pergunta 2 do questionário da EJA

Fonte: Liliane Fernandes

- 3- 38 alunos possuem conhecimento básico em informática, 4 intermediário, 2 avançado e 8 nenhum.

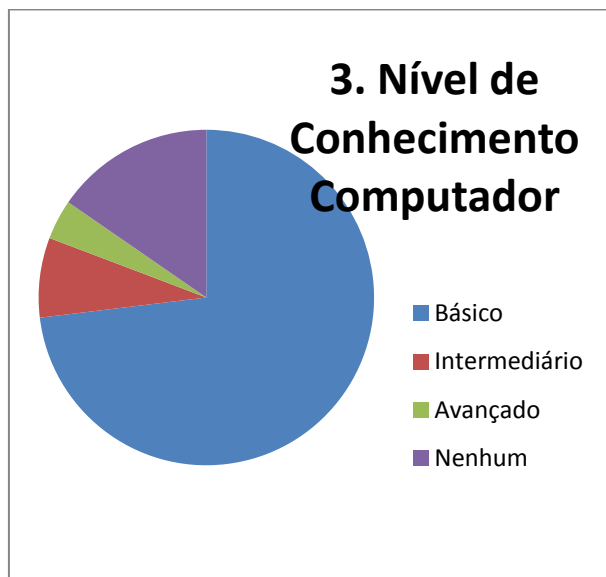


Figura 12. Pergunta 3 do questionário da EJA

Fonte: Liliane Fernandes

- 4- 15 alunos utilizam o Word com frequência, 5 o Excel, 6 o Power Point, 4 utilizam o Word e o Excel, 4 o Word e o Power Point e 18 nenhum.

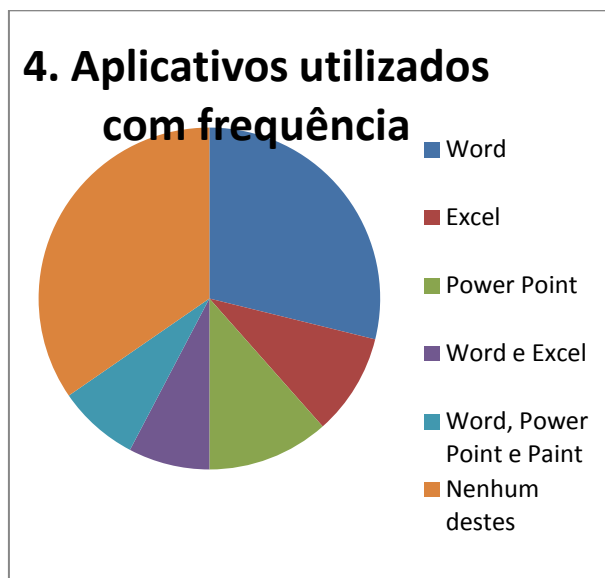


Figura 13. Pergunta 4 do questionário da EJA

Fonte: Liliane Fernandes

- 5- 1 aluno já utilizou o GIMP, 4 o Corel Draw, 18 o Bloco de Notas e 29 nenhum.

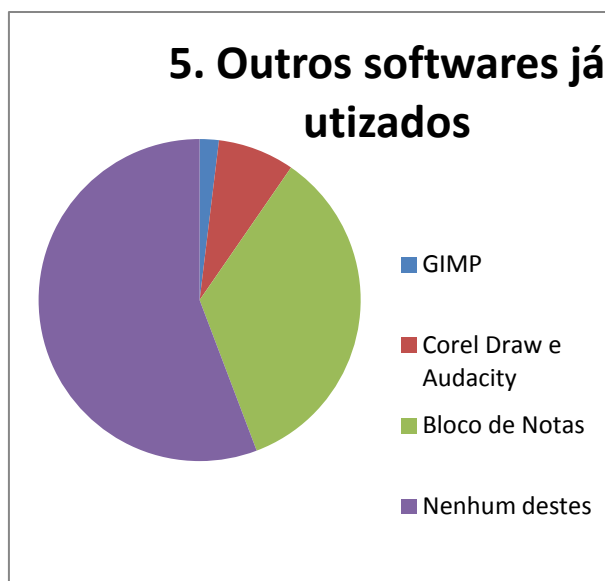


Figura 14. Pergunta 5 do questionário da EJA

Fonte: Liliane Fernandes

6- 32 alunos possui acesso a internet por banda larga, 16 por celular e 4 não possui.

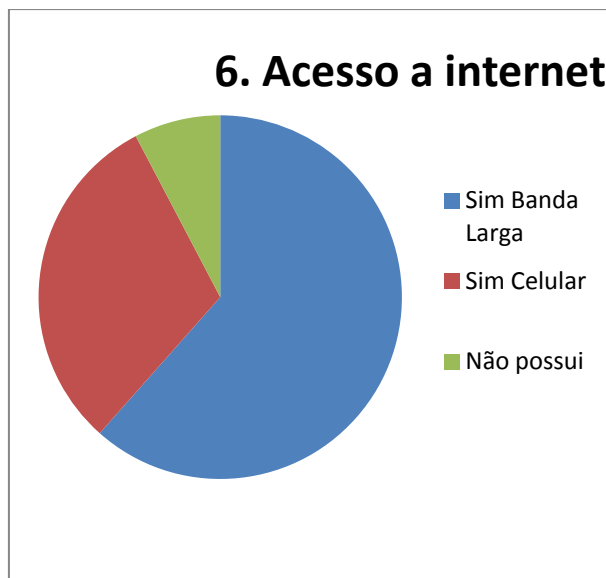


Figura 15. Pergunta 6 do questionário da EJA

Fonte: Liliâne Fernandes

7- 38 alunos conhecem ou ouviu falar de arte digital, 9 não e 5 não tem certeza.

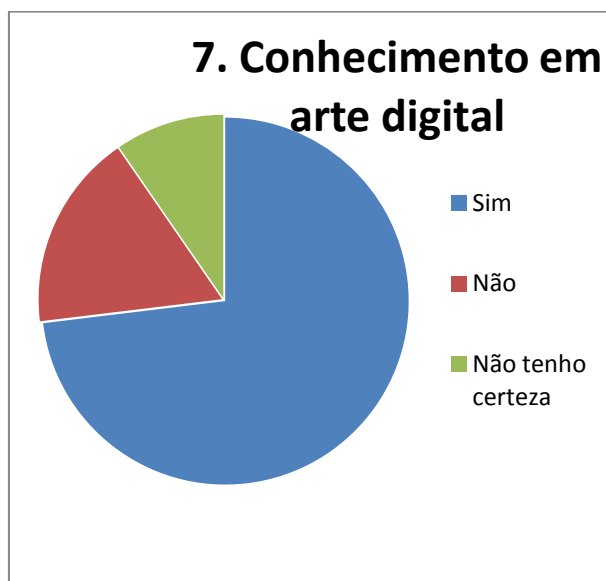


Figura 16. Pergunta 7 do questionário da EJA

Fonte: Liliâne Fernandes

- 8- 29 alunos já utilizaram algum editor de imagens para editar fotos pessoais, 9 para editar outras imagens, 7 para criar outras imagens e 7 nunca utilizaram.



Figura 17. Pergunta 8 do questionário da EJA

Fonte: Liliane Fernandes

- 9- 38 alunos já realizaram pesquisa durante as aulas de arte, 0 para produção de imagens, 0 para edição de imagens, e 14 nunca utilizaram.

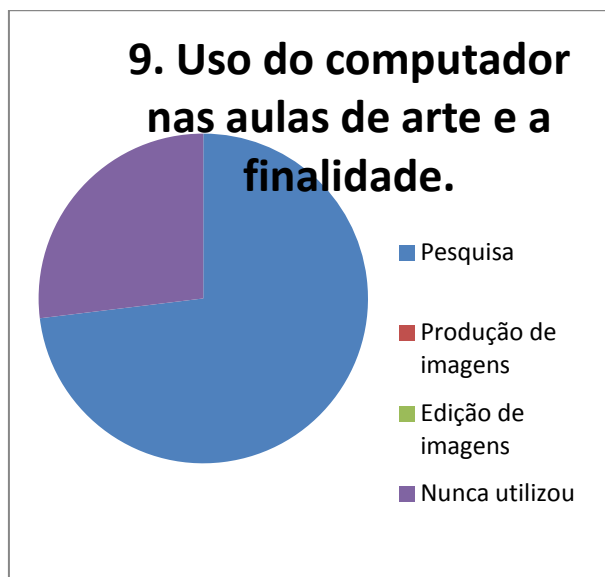


Figura 18. Pergunta 9 do questionário da EJA

Fonte: Liliane Fernandes

O levantamento dos dados coletados através dos questionários foram separados por 2 (dois) grupos: Ensino Médio Regular e EJA – Educação de Jovens e Adultos, e, justifica-se devido as peculiaridades do perfil de alunos de cada grupo. No ensino regular, os alunos

possuem de (15 a 18 anos), já na EJA (22 a 54 anos), estes frequentam o horário noturno e estão retornando a escola. Assim, é viável que se faça um estudo comparativo, a fim de, construir propostas pedagógicas mais eficientes.

De acordo com os resultados coletados podemos constatar que a maioria dos alunos tanto do ensino médio regular, quanto da EJA possuem computador em casa (Figuras 19 e 20). Os mesmos também estão conectados com as tecnologias e fazem uso de celulares modernos, como Ipod's. Uma parte menor em ambos os grupos também possuem Notebook e Tablet (Figuras 02 e 11). Na EJA, os conhecimentos básicos em informática tiveram uma maior proporção em relação ao intermediário (Figuras 21 e 22), este se destacou no ensino médio regular, ficando pouco abaixo do básico.

Dados do Ensino Médio Regular

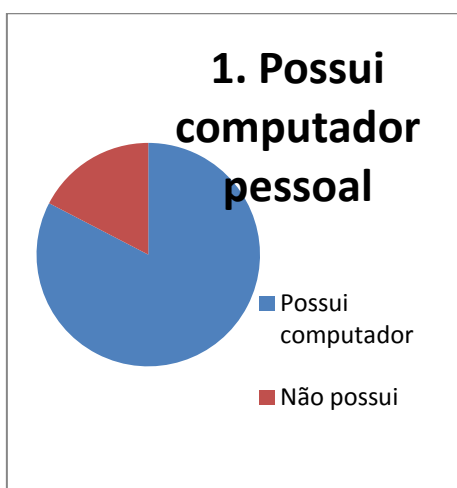


Figura 19. Pergunta 1 do questionário para o ensino médio regular

Fonte: Liliane Fernandes

Dados da EJA

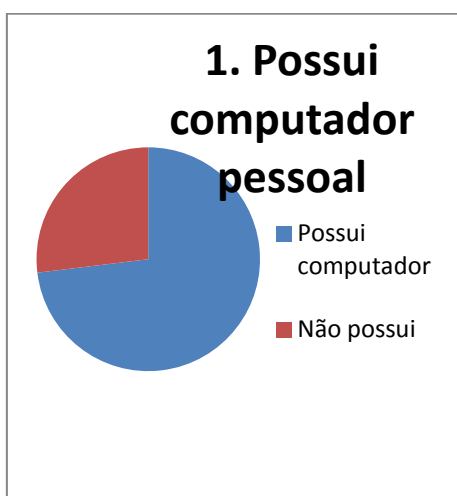


Figura 20. Pergunta 1 do questionário da EJA

Fonte: Liliane Fernandes

Dados do Ensino Médio Regular

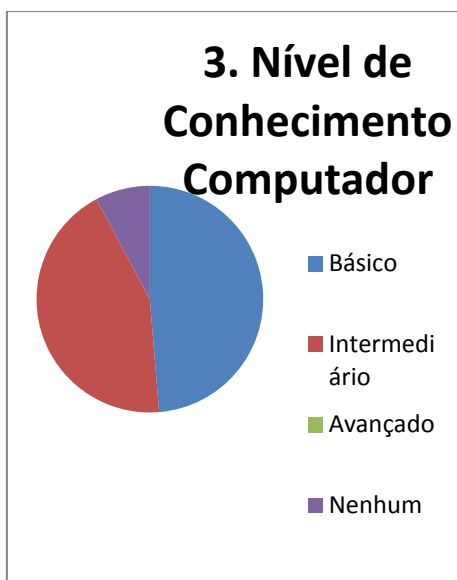


Figura 21. Pergunta 3 do questionário para o ensino médio regular
Fonte: Liliane Fernandes

Dados da EJA

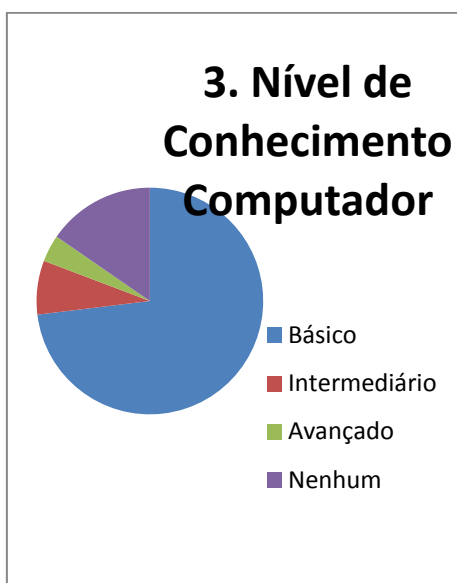


Figura 22. Pergunta 3 do questionário para a EJA
Fonte: Liliane Fernandes

Quanto aos aplicativos utilizados, o grupo da EJA utiliza com mais frequência o Word/Excel/Power Point e Paint, porém há um grupo maior em relação ao ensino médio regular que não utiliza nenhum aplicativo (Figuras 04 e 13). Quanto uso de outros softwares pesquisados, o ensino médio regular obteve a maior proporção de desconhecimento, tendo a EJA registrado maior uso do bloco de notas, do Corel Draw e Audacity (Figuras 05 e 14).

Com relação à conexão com a Internet, a maior parte dos dois grupos pesquisados possui acesso (Figuras 06 e 15) e também sabem ou já ouviram falar de arte digital (Figuras 07 e 16). A maioria também possui habilidades básicas no uso do computador para manipulação/edição de imagens (Figuras 08 e 17). Mas existe uma defasagem agravante nos 2 (dois) grupos, quanto ao uso do computador para produção/edição de conteúdos artísticos durante as aulas de arte, especificamente no uso da imagem (Figuras 23 e 24). A maior parte dos alunos em ambos os grupos relatou o uso do computador como ferramenta meramente de pesquisa teórica.

Dados do Ensino Médio Regular



Figura 23. Pergunta 9 do questionário para o ensino médio regular
Fonte: Liliane Fernandes

Dados da EJA



Figura 24. Pergunta 9 do questionário para o ensino médio EJA
Fonte: Liliane Fernandes

3.2: Realização das oficinas e resultados

As oficinas foram realizadas com 1 (uma) turma do 2º ano e 1(uma) turma do 3º ano do ensino médio, e a 1(uma) turma da 1ª e 1 (uma) turma da 3ª etapa da EJA. As oficinas objetivaram realizar a Glitch Art, que é uma arte digital, resultante da desconstrução de imagens, por meio de softwares específicos no computador. Para tanto, as imagens utilizadas foram capturadas pelos próprios alunos, por meio de câmera de celular. Também foi disponibilizado um banco de imagens para aqueles que não fotografaram. Iniciamos as oficinas com a explanação dos conceitos de Fotografia Digital e Glitch Art. Debates sobre este tema, e dúvidas foram sanadas. A abordagem destes conceitos foi importante para que os alunos compreendessem o que é a Glitch Art e o uso do computador como um suporte para tal. Após, realizamos uma captura de imagens no ambiente escolar, na parte interna e externa, com o uso de mídia caseira (celular). Cada aluno utilizou o seu aparelho, para quem não dispunha de um, foi emprestado o do colega. Este recurso, o celular, foi utilizado como auxiliar ao trabalho que seria concluído no computador. Foi um momento importante, pois os alunos puderam perceber no aparelho, recursos que contribuíram com a prática em artes que eles estavam realizando. Sendo autores das fotografias, eles se sentiram mais próximos de sua criação, e esta foi a intenção, fazer com que o aluno se sentisse autor do trabalho. Estas fotografias resultariam na Glitch Art.



FOTO A1- Captura de imagem da aluna Geicilaine
Fonte: Arquivo pessoal da autora



FOTO A2- Captura de imagem do aluno Alef
Fonte: Arquivo pessoal da autora



FOTO A3- Captura de imagem do Aluno Jhonatham
Fonte: Arquivo pessoal da autora



FOTO A4- Captura de imagem da aluna Leticia
Fonte: Arquivo pessoal da autora



FOTO A5- Captura de imagem do aluno Ronaldo
Fonte: Arquivo pessoal da autora



FOTO A6- Captura de imagem da aluna Fabiane
Fonte: Arquivo pessoal da autora

Foi solicitado aos alunos que possuíam acesso a internet em casa ou pelo celular que enviassem as imagens capturadas para um determinado e-mail, com o intuito de montar um banco de imagens para ser utilizado na oficina. Para aqueles que não possuíam acesso a internet, foi providenciado a transmissão dos dados entre o aparelho celular e o computador da escola através de cabos apropriados. Esta solicitação foi necessária, pois a escola em

questão estava passando por problemas de acesso a internet, sendo inviável adiar as oficinas, uma vez que não havia previsão para a manutenção.

Já no segundo e último momento da oficina fomos para a sala de computadores. Muitos alunos relataram que seria a primeira vez que participariam de aulas de artes utilizando o computador. Primeiramente localizamos as imagens capturadas pelos alunos que foram previamente salvas no computador, que utiliza o sistema operacional Linux Educacional. Alguns alunos não enviaram as imagens capturadas, alguns porque faltaram a aula, outros porque estavam sem acesso a internet e alguns não justificaram. Assim, foi disponibilizado um banco de imagens diversas com 250 arquivos, para que estes pudessem desenvolver o trabalho. Este banco também foi disponibilizado aos demais alunos para a troca de outras experiências imagéticas. A disponibilização do banco de imagens se fez necessária para não comprometer o rendimento das oficinas. Também foi utilizado um retroprojeto para que os mesmos pudessem acompanhar com o professor a edição das imagens nos softwares Pinta e Audacity, e assim pudessem realizar as suas próprias edições. Neste passo, o professor explicou aos alunos, sobre as especificidades dos softwares, como sua função, seus comandos, seu layout. O Pinta é um editor de imagens, qual realizamos o redimensionamento das imagens que os alunos capturaram na escola, bem como, alteramos a sua extensão de arquivo para que pudesse ser reconhecida pelo próximo software que foi utilizado, o Audacity, este é um editor de áudio, que foi o responsável pela desconstrução das imagens. Utilizando-se de comandos específicos abrimos duas imagens de uma vez no Audacity, editamos trechos das imagens que foram exibidas em trilhas de áudio, e, após salvar com extensão de arquivo de imagem, pudemos visualizar o resultado da desconstrução, que é a Glitch Art. Todo o processo foi intermediado pelo professor, fazendo uso do retroprojeto. Chegamos então ao objetivo final, utilizar o computador para criar uma Glitch Art. Os alunos gostaram bastante da atividade e ficaram surpresos com o resultado inusitado. Alguns relataram certa dificuldade, por não ter tanta familiaridade com o sistema operacional Linux ou mesmo com o uso do computador. Outros também tiveram certa dificuldade com o uso dos softwares utilizados, que até então eram desconhecidos para a maioria. Alguns necessitaram de atenção especial, outros foram ajudados por colegas. Mas para aqueles que já utilizavam outros aplicativos no Windows (sistema operacional mais usual), obtiveram respostas mais rápidas. A disponibilização do retroprojeto portátil pela escola contribuiu significativamente para a compreensão dos alunos no passo a passo da atividade. Em relação às faixas etárias diversificadas, os alunos da EJA, acima de 40 anos relataram maiores dificuldades. Já os

alunos das faixas etárias de 16 a 25 anos demonstraram maior domínio de conteúdo. Outros alunos reclamaram que não havia computador para uso único, tendo que os mesmos compartilhar um computador para dois alunos. Havia 6 computadores com defeito e 16 funcionando. As turmas eram de 28 alunos aproximadamente. O laboratório também estava sem acesso à internet, por isso foi necessário a transmissão das fotografias dos alunos por meio de um pen-drive, em cada um dos computadores. Esta tarefa foi realizada fora das oficinas, para não comprometer a carga horária. O levantamento dos dados dos questionários contribuiu para que o professor pudesse elaborar um plano de aula de acordo com as características das turmas de alunos, quando ele pode perceber a familiaridade de cada um com o uso do computador e seus recursos.



FOTO B1- Sala de informática
Fonte: Arquivo pessoal da autora

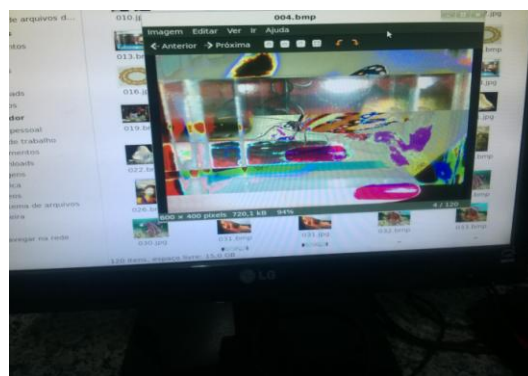


FOTO B2- Glitch Art realizada por um aluno
Fonte: Arquivo pessoal da autora

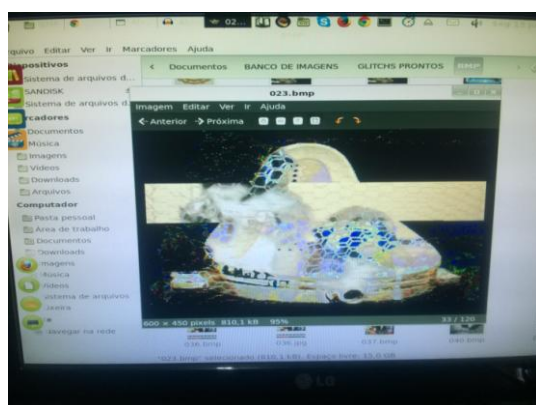


FOTO B3- Glitch Art realizada por um aluno
Fonte: Arquivo pessoal da autora

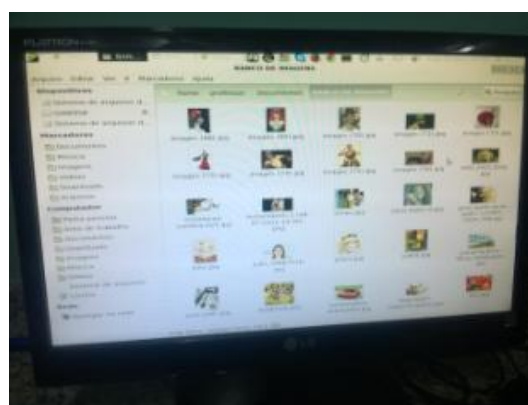


FOTO B4- Banco de Imagens
Fonte: Arquivo pessoal da autora



FOTO B5- Alunas da EJA realizando a atividade em dupla
Fonte: Arquivo pessoal da autora

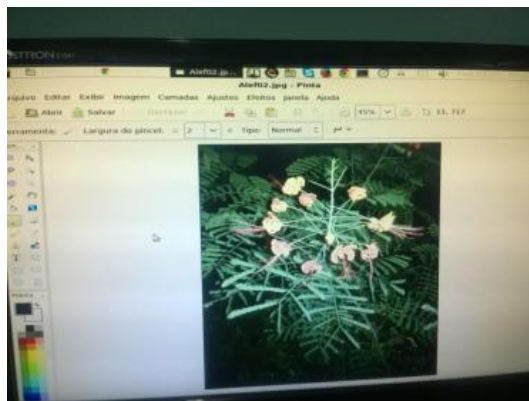


FOTO B6- Fotografia sendo editada no Pinta
Fonte: Arquivo pessoal da autora

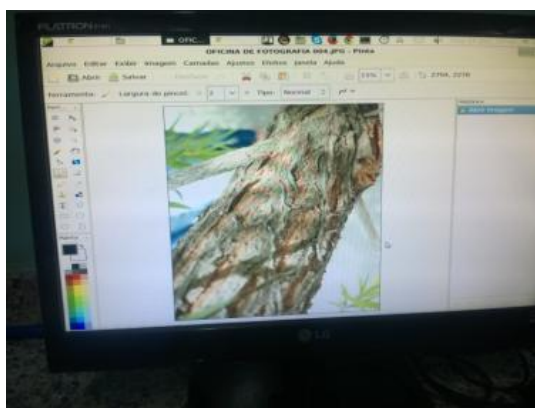


FOTO B7- Fotografia sendo editada no Pinta
Fonte: Arquivo pessoal da autora

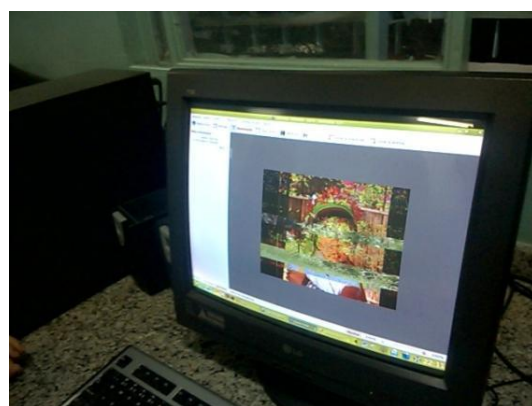


FOTO B8- Glitch Art produzida por um aluno
Fonte: Arquivo pessoal da autora



FOTO B9- Edição de imagem no Audacity por aluno da EJA
Fonte: Arquivo pessoal da autora

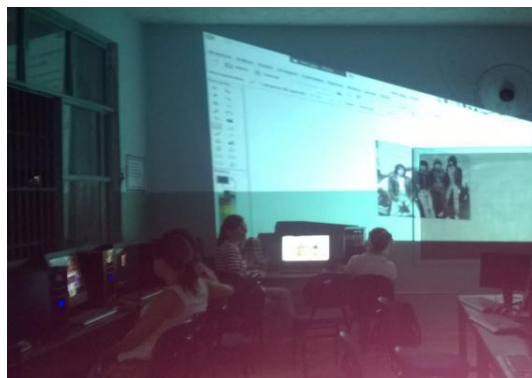


FOTO B10- Fotografia do laboratório de informática
Fonte: Arquivo pessoal da autora

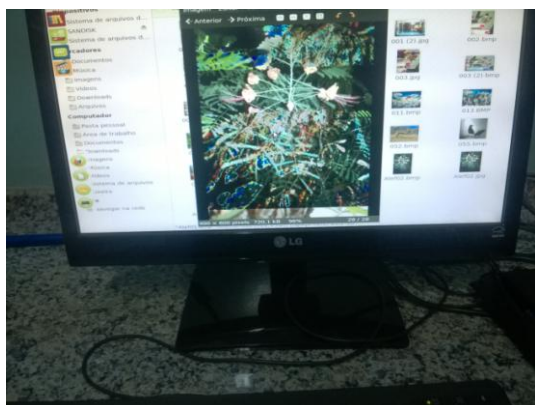


FOTO B11- Glitch Art produzida por um aluno
Fonte: Arquivo pessoal da autora

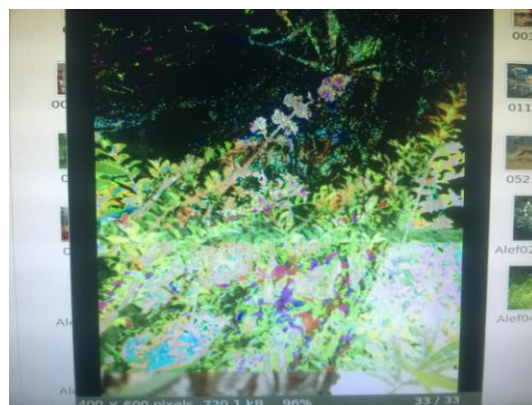


FOTO B12- Glitch Art produzida por um aluno
Fonte: Arquivo pessoal da autora



FOTO B13- Glitch Art produzida por um aluno
Fonte: Arquivo pessoal da autora



FOTO B14- Glitch Art produzida por um aluno
Fonte: Arquivo pessoal da autora

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Curso de Licenciatura em Artes Visuais, bem como os conteúdos estudados no seu decorrer, nos possibilita quanto discentes compreender as especificidades da arte e suas diversas formas de expressão. Os autores abordados contribuíram para o embasamento da pesquisa, possibilitando uma melhor compreensão sobre a importância do computador no ensino e aprendizagem da arte .

O que foi constatado com a pesquisa em relação aos alunos, é que, as propostas pedagógicas surtem efeito quando estimulam e trazem novidades, despertando o interesse pelo conteúdo e contribuindo para a construção dos saberes. Uma boa proposta de trabalho só é possível a partir de uma junção de conhecimentos que vão sendo construídos/transformados e reformulados. Creio que esta é uma das bases da educação; promover ao aluno a capacidade de transformar informação em conhecimento. A educação é uma porta para a compreensão do outro e a compreensão do eu, pois pela educação somos transformados, preparados, e enfim aptos a continuar na jornada pelo conhecimento, tendo como suporte de construção/desconstrução tudo o que é possível transformar, seja real ou virtual, mas que traga novas possibilidades de expressão.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ALVES, Nogueira Márcia, FONTOURA Maura, ANTONIUTTI Luciane Cleide. Mídia, Produção Digital e Áudio visual. Curitiba: Editora IBPEX, 2008, p. 13; 22-23.

BARBOSA, Ana Mae T. Bastos. Arte/educação contemporânea. Consonâncias internacionais. 2. Ed. São Paulo: Cortez, 2008, pág. 111.

BARBOSA, A. M. Dilemas da Arte/Educação como mediação cultural em namoro com as tecnologias contemporâneas. In: Ana Mae Barbosa (org.). *Arte/Educação contemporânea: consonâncias Internacionais*. Org.. São Paulo: Cortez, 2005, p. 98-112.

BERTOLETTI Andréa. V Ciclo de Investigações do PPGAV- UDESC – 3, 4 e 5 de novembro – 2010 - ISSN: 1982 – 1875.

LEVY Pierre. Documentário do SESC TV, publicado em 22 de março de 2012 e acesso em 04 de maio de 2015 no site: https://www.youtube.com/watch?v=3PoGmCuG_kc

LEVY Pierre. Tecnologias da Inteligência. São Paulo: Editora 34, 1993, p. 04 – 05.

MATOS, Alessandro Nicole. Informação é Prata, Compreensão é Ouro. São Paulo: Editora Papiros, 2009, p. 19.

MORIN, Edgar. A cabeça Bem-feita: Repensar a reforma - Reformar o pensamento. Rio de Janeiro: Editora Bertrand Brasil, 2002, p. 4-5; 18.

PACIEVITCH Thais. Acesso em 10 de junho de 2013, disponível em: <http://www.infoescola.com/informatica/tecnologia-da-informacao-e-comunicacao/>

PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS – Ensino Médio – 2000 - p. 48.

PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO – PPP - Escola Estadual Engenheiro Amaro Lanari Júnior – Ipatinga-MG, 2015-2016, p. 6-8;13.

PROPOSTA CURRICULAR – CBC de Artes de MG - Ensino Fundamental e Médio – Pág. 44.

ANEXOS

ANEXO A- Autorização

**Escola Estadual "Engenheiro Amaro Lanari Júnior"**
Decreto de Criação 25.493 - MG 210188 - Ipatinga 195983
Aut. de Funcionamento Ens. Fundamental Portaria 109957 - MG 210387 • Aut. Funcionamento Ens. Médio Portaria 74382 - MG 150952

E. E. "ENQ" AMARO LANARI JÚNIOR.
Cód.: 191.183 - Tip.: **P03563**
Descomat/DIA/Coleção 17.874/98 - MG 25.493/98
Código de Acesso: 25.493 - D.O. 21/01/99
Esp. Fund. - Aut. Func. Port. 109/98 - MG 21/03/97
Esp. Médio - Aut. Func. Port. 743/92 - MG 15/08/92
AVENIDA PEDRO NUNES, Nº 100 - JARDIM IRENEAL
TELEFONE: 3824.805 - CEP: 36162-215 - IPATINGA - MG

Autorização

Autorizo a **Sra. Liliane Fernandes**, portadora da identidade MG-12.264.850, Aluna do curso de Licenciatura em Artes Visuais da Universidade de Brasília – UnB/DF, por intermédio da UAB/IPATINGA-MG, matrícula 11/0043740, a realizar aulas experimentais, denominadas OFICINA DE ARTE DIGITAL, bem como aplicação de questionários quantitativos, com a finalidade de colhimento de dados nas turmas do Ensino Médio e EJA – Educação de Jovens e Adultos desta instituição de ensino, em função de seu TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO.

Ipatinga-MG 03 de junho de 2015.



Diretora **Maria Helena da Silveira**
Diretora - MAGP. 865527-6
FONE: 3824.805 - 110 210188/12

ANEXO B: Questionário investigativo

QUESTIONÁRIO INVESTIGATIVO				
ENSINO MÉDIO E EJA - EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS				
TEMÁTICA	TECNOLOGIA E ARTE			
ANO: 3 ^o anos		TURMA: 301		DATA: 03/06/2015
PARA CADA ÍTEM, MARQUE UMA OU MAIS OPÇÕES DE RESPOSTA				
1- Possui computador em casa?				
Sim	<input type="checkbox"/>	Não	<input checked="" type="checkbox"/>	
2- Possui algum outro dispositivo de comunicação que se configura como um computador portátil. Caso tenha, qual deles?				
Celular,	<input checked="" type="checkbox"/>	Tablet	<input type="checkbox"/>	Notebook <input type="checkbox"/> Não <input type="checkbox"/> Ipod possuo
3- Qual o seu nível de conhecimento das ferramentas e softwares de um computador?				
Básico	<input checked="" type="checkbox"/>	Interme - diário	<input type="checkbox"/>	Avançado <input type="checkbox"/> Nenhum <input type="checkbox"/>
4- Quais aplicativos do Windows você utiliza com frequência?				
Word (Editor de Texto)	<input type="checkbox"/>	Excel (Planilha Eletrônica)	<input type="checkbox"/>	Power Point (Apresentação de Slides)
Paint (Editor de Imagens)	<input type="checkbox"/>	Nenhum destes	<input checked="" type="checkbox"/>	
5- Marque outros softwares e aplicativos que você já utilizou:				
Audacity	<input type="checkbox"/>	GIMP	<input type="checkbox"/>	Corel <input type="checkbox"/> Draw
Bloco de Notas	<input type="checkbox"/>	Nenhum destes	<input type="checkbox"/>	
6- Você possui acesso à internet?				
Sim Banda larga	<input type="checkbox"/>	Sim Celular	<input checked="" type="checkbox"/>	Não <input type="checkbox"/> posso
7- Conhece ou já ouviu falar de arte digital?				
Sim	<input type="checkbox"/>	Não	<input type="checkbox"/>	Não tenho <input checked="" type="checkbox"/> certeza
8- Já utilizou algum editor de imagens? Caso sim, com qual finalidade?				
Editar fotos pessoais	<input checked="" type="checkbox"/>	Editar outras imagens	<input type="checkbox"/>	Criar uma imagem
Nunca utilizei	<input type="checkbox"/>			
9- Já utilizou o computador durante as aulas de arte? Caso sim, com qual finalidade?				
Pesquisa teórica	<input type="checkbox"/>	Produção de imagens	<input type="checkbox"/>	Edição de Imagens
Nunca utilizei	<input checked="" type="checkbox"/>			

Pesquisa extraída da turma 301 do 3º ano

ANEXO C: Questionário investigativo

QUESTIONÁRIO INVESTIGATIVO			
ENSINO MÉDIO E EJA - EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS			
TEMÁTICA	TECNOLOGIA E ARTE		
ANO: 2º	TURMA: 205	DATA: 03/06/2015	
PARA CADA ÍTEM, MARQUE UMA OU MAIS OPÇÕES DE RESPOSTA			
1- Possui computador em casa?			
Sim	<input checked="" type="checkbox"/>	Não	<input type="checkbox"/>
2- Possui algum outro dispositivo de comunicação que se configura como um computador portátil. Caso tenha, qual deles?			
Celular, Ipod	<input checked="" type="checkbox"/>	Tablet	<input type="checkbox"/> Notebook <input type="checkbox"/> Não possuo <input type="checkbox"/>
3- Qual o seu nível de conhecimento das ferramentas e softwares de um computador?			
Básico	<input type="checkbox"/>	Interme-diário	<input checked="" type="checkbox"/> Avançado <input type="checkbox"/> Nenhum <input type="checkbox"/>
4- Quais aplicativos do Windows você utiliza com frequência?			
Word (Editor de Texto)	<input checked="" type="checkbox"/>	Excel (Planilha Eletrônica)	<input type="checkbox"/> Power Point (Apresentação de Slides) <input checked="" type="checkbox"/> Paint (Editor de Imagens) <input type="checkbox"/> Nenhum destes <input type="checkbox"/>
5- Marque outros softwares e aplicativos que você já utilizou:			
Audacity	<input type="checkbox"/>	GIMP	<input type="checkbox"/> Corel Draw <input type="checkbox"/> Bloco de Notas <input checked="" type="checkbox"/> Nenhum destes <input type="checkbox"/>
6- Você possui acesso à internet?			
Sim Banda larga	<input checked="" type="checkbox"/>	Sim Celular	<input type="checkbox"/> Não possuo <input type="checkbox"/>
7- Conhece ou já ouviu falar de arte digital?			
Sim	<input checked="" type="checkbox"/>	Não	<input type="checkbox"/> Não tenho certeza <input type="checkbox"/>
8- Já utilizou algum editor de imagens? Caso sim, com qual finalidade?			
Editar fotos pessoais	<input checked="" type="checkbox"/>	Editar outras imagens	<input type="checkbox"/> Criar uma imagem <input type="checkbox"/> Nunca utilizei <input type="checkbox"/>
9- Já utilizou o computador durante as aulas de arte? Caso sim, com qual finalidade?			
Pesquisa teórica	<input checked="" type="checkbox"/>	Produção de imagens	<input type="checkbox"/> Edição de Imagens <input type="checkbox"/> Nunca utilizei <input type="checkbox"/>

Pesquisa extraída da turma 205 do 2º ano

ANEXO D: Questionário investigativo

QUESTIONÁRIO INVESTIGATIVO				
ENSINO MÉDIO E EJA - EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS				
TEMÁTICA	TECNOLOGIA E ARTE			
ANO: 3ª ETAPA EJA		TURMA: 3001		DATA: 03/06/2015
PARA CADA ÍTEM, MARQUE UMA OU MAIS OPÇÕES DE RESPOSTA				
1- Possui computador em casa?				
Sim	<input checked="" type="checkbox"/>	Não	<input type="checkbox"/>	
2- Possui algum outro dispositivo de comunicação que se configura como um computador portátil. Caso tenha, qual deles?				
Celular, Ipod	<input checked="" type="checkbox"/>	Tablet	<input checked="" type="checkbox"/>	Notebook <input type="checkbox"/> Não possui <input type="checkbox"/>
3- Qual o seu nível de conhecimento das ferramentas e softwares de um computador?				
Básico	<input type="checkbox"/>	Interme - diário	<input type="checkbox"/>	Avançado <input checked="" type="checkbox"/> Nenhum <input type="checkbox"/>
4- Quais aplicativos do Windows você utiliza com frequência?				
Word (Editor de Texto)	<input checked="" type="checkbox"/>	Excel (Planilha Eletrônica)	<input type="checkbox"/>	Power Point (Apresentação de Slides) <input checked="" type="checkbox"/> Paint (Editor de Imagens) <input checked="" type="checkbox"/> Nenhum destes <input type="checkbox"/>
5- Marque outros softwares e aplicativos que você já utilizou:				
Audacity	<input checked="" type="checkbox"/>	GIMP	<input type="checkbox"/>	Corel Draw <input checked="" type="checkbox"/> Bloco de Notas <input type="checkbox"/> Nenhum destes <input type="checkbox"/>
6- Você possui acesso à internet?				
Sim Banda larga	<input checked="" type="checkbox"/>	Sim Celular	<input type="checkbox"/>	Não possuo <input type="checkbox"/>
7- Conhece ou já ouviu falar de arte digital?				
Sim	<input checked="" type="checkbox"/>	Não	<input type="checkbox"/>	Não tenho certeza <input type="checkbox"/>
8- Já utilizou algum editor de imagens? Caso sim, com qual finalidade?				
Editar fotos pessoais	<input checked="" type="checkbox"/>	Editar outras imagens	<input type="checkbox"/>	Criar uma imagem <input checked="" type="checkbox"/> Nunca utilizei <input type="checkbox"/>
9- Já utilizou o computador durante as aulas de arte? Caso sim, com qual finalidade?				
Pesquisa teórica	<input type="checkbox"/>	Produção de imagens	<input type="checkbox"/>	Edição de Imagens <input type="checkbox"/> Nunca utilizei <input checked="" type="checkbox"/>

Pesquisa extraída da turma 3001 do 3ª Etapa EJA